

⑬



SCHWEIZERISCHE EIDGENOSSENSCHAFT
EIDGENÖSSISCHES AMT FÜR GEISTIGES EIGENTUM

⑤ Int. Cl.²: A 63 F 3/00
A 63 F 9/14



⑫

PATENTSCHRIFT A5

⑪

611 805

②① Gesuchsnummer: 710/77

⑥① Zusatz zu:

⑥② Teilgesuch von:

②② Anmeldungsdatum: 20. 01. 1977

③① Priorität:

②④ Patent erteilt: } 29. 06. 1979
④⑤ Patentschrift veröffentlicht: }

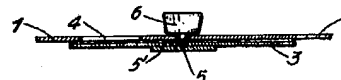
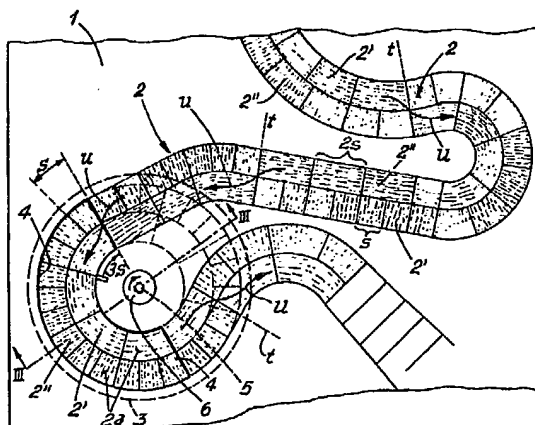
⑦③ Inhaber: Rosita Lowe-Cavalli, Zürich

⑦④ Vertreter: Rebmann-Kupfer & Co., Zürich

⑦⑦ Erfinder: Rosita Lowe-Cavalli, Zürich

⑤④ Gesellschaftsspiel mit einer mehrsporigen Figurenlaufbahn

⑤⑦ Um Spiele mit Laufbahnen, auf welchen sich Figuren bewegen, interessanter zu gestalten, ist ein Gesellschaftsspiel vorgesehen, welches eine stationäre Figurenlaufbahn (2) und eine mobile, manuell verstellbare Figurenlaufbahn (2a) besitzt. Die mobile Figurenlaufbahn (2a) kann sich auf einer an die stationäre Figurenlaufbahn (2) anschliessenden Drehscheibe befinden.



PATENTANSPRÜCHE

1. Gesellschaftsspiel mit einer stationären, mehrspurigen Figurenlaufbahn, dadurch gekennzeichnet, dass in der stationären, mehrspurigen Figurenlaufbahn (2) wenigstens eine mobile, manuell verstellbare mehrspurige Figurenlaufbahn (2a) vorgesehen ist, derart, dass durch Verstellen der letzteren die wegweisende Laufspur verändert werden kann.

2. Gesellschaftsspiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass die mobile Figurenlaufbahn (2a) auf einer Drehscheibe (3) vorgesehen ist, ringförmig verläuft und sich der stationären Figurenlaufbahn (2) anschliesst, wobei die Drehscheibe unter einem Ausschnitt (4) einer Spielfeldplatte (1) teilweise sichtbar angeordnet ist.

3. Gesellschaftsspiel nach den Ansprüchen 1 und 2, dadurch gekennzeichnet, dass die Drehscheibe (3) Spuren (2', 2'') von unterschiedlicher Farbe und Einteilungen (t, 3s, s) aufweist, wobei die Farben in Teilgraden (t) des Umlaufes von der mobilen Figurenlaufbahn die Farben wechseln.

4. Gesellschaftsspiel nach den Ansprüchen 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, dass die stationäre Figurenlaufbahn (2) bogenförmig verläuft und in einem Bogen derselben die Drehscheibe (3), welche die mobile Figurenlaufbahn (2a) trägt, angeordnet ist.

5. Gesellschaftsspiel nach den Ansprüchen 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, dass die eine Spur (2') der mobilen Figurenlaufbahn (2) auf der Drehscheibe (3) längere Schrittfelder aufweist als die andere Spur (2''), ferner dass die mobile Figurenlaufbahn (2) auf der einen Spur (2') eine andere Farbe aufweist als auf der anderen Spur (2'').

6. Gesellschaftsspiel nach den Ansprüchen 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, dass die mobile Figurenlaufbahn (2) von einem Ringteil auf den anderen auf der einen Spur (2') als auch auf der anderen Spur (2'') die Farbe wechselt.

Gesellschaftsspiele mit Laufbahnen, die Schikanen aufweisen, welche die Spielfiguren beim Vorrücken zu überwinden haben, sind in verschiedenen Ausführungen bekannt. Die Schikanen sind stationär aufgedruckt, so dass sie nicht verändert werden können.

Gegenstand der Erfindung ist ein Gesellschaftsspiel mit einer mehrspurigen Figurenlaufbahn, bei welcher in einem Teil der Figurenlaufbahn eine Schikane eingebaut ist, welche beim Vorrücken der jeweiligen Spielfigur zu überwinden ist. Die Schikane ist beweglich. Sie erlaubt eine teilweise Veränderung der Figurenlaufbahn und muss von jedem Spieler betätigt werden, bevor er mit seiner Spielfigur vorrücken darf.

Beim erfindungsgemässen Gesellschaftsspiel ist in der stationären Figurenlaufbahn wenigstens eine mobile, manuell verstellbare mehrspurige Figurenlaufbahn vorgesehen, derart, dass durch Verstellen der letzteren die wegweisende Laufspur verändert werden kann.

In der Zeichnung ist eine beispielsweise Ausführungsform des Erfindungsgegenstandes dargestellt, und zwar zeigen:

Fig. 1 einen Teil des Spielfeldes mit einer in die doppelspurige Figurenlaufbahn eingebauten, teilweise in einem Ausschnitt der Spielfeldplatte sichtbaren Drehscheibe,

Fig. 2 eine Ansicht der Drehscheibe und

Fig. 3 einen Schnitt nach Linie III-III in Fig. 1.

1 ist ein Teil der Spielfeldplatte, mit einer in beliebigen Windungen verlaufenden, doppelspurigen Figurenlaufbahn 2, deren Spuren 2', 2'' in verschiedenen lange Schrittfelder s, 2s bzw. 3s eingeteilt sind. Die Schrittfelder sind in zwei verschiedenen Farben gehalten, wobei auf der Zeichnung die eine Farbe z. B. blau, in der Laufrichtung und die andere Farbe

z. B. rot, quer zur Laufrichtung schraffiert ist. Auf bestimmte Strecken sind die Schrittfelder der einen Spur 2' mit der einen und die Schrittfelder der anderen Spur 2'' mit der anderen Farbe versehen. An gemeinsamen Teilstrichen t beider Spuren tritt jeweils ein Farbwechsel ein, so dass wiederum die einander gegenüberliegenden Schrittfelder unterschiedliche Farbe aufweisen. Die beiden Laufspuren 2' und 2'' wechseln an gemeinsamen Teilstrichen t ihre Farbe von blau auf rot oder von rot auf blau.

Beim dargestellten Beispiel verläuft die blaue Spur stets an der Innenkurve und bildet somit den kürzesten Weg zum Ziel. Ausserdem weist die blaue Spur auf dem Spielfeld lange Schrittfelder auf. Die rote Spur verläuft auf dem Spielfeld immer an der Aussenkurve und weist eine grössere Anzahl kleiner Schrittfelder auf.

In einem bogenförmigen Teil der doppelspurigen Figurenlaufbahn des Spielfeldes ist eine Drehscheibe 3 eingebaut, welche eine doppelspurige, ringförmige Figurenlaufbahn 2 aufweist, die nur zur einen Ringhälfte, also über einen Umlaufweg von 180 Winkelgraden in einem Ausschnitt 4 der Spielfeldplatte 1 sichtbar ist. Die Achse 5 durchsetzt die Spielfeldplatte 1 und ist über dieser (Fig. 3) mit einem nach oben gerichteten Griffknopf 6 versehen. Die Unterseite der Achse 5 ist mit einer Anschlagsscheibe 5' verbunden, welche letztere mit der Drehscheibe 3 durch Verklebung ein festes Ganzes bildet. Mit dem Griffknopf 6 lässt sich die Drehscheibe 3 links- und rechtsherum wahlweise drehen. Auf der inneren Spur 2' der Drehscheibe 3 sind die Teilfelder dreimal so lang wie auf der äusseren Spur 2''. Die Farbe der inneren Spur 2' ist im dargestellten Fall auf der einen Ringhälfte blau und jene der äusseren Spur 2'' rot. Die Farbe wechselt jeweils an gemeinsamen Teilstrichen t auf die andere Ringhälfte der gleichen Spur von blau auf rot bzw. von rot auf blau. Durch Zurückdrehen der Drehscheibe 3 um eine grosse Schrittlänge 3s der inneren Spur 2' werden bereits auf die Drehscheibe vorgerückte Spielfiguren auf der inneren Spur um eine grosse Schrittlänge 3s und auf der äusseren Spur 2'' um drei kleine Schrittlängen s zurücktransportiert bzw. zurückversetzt. Beim Zurückdrehen der Drehscheibe 3 um die Schrittlänge 3s, welche durch einen Pfeil angedeutet ist, kommt mehr und mehr der verdeckte Teil der Drehscheibe 3 in den Ausschnitt 4 zu liegen, so dass nach einer halben Umdrehung die Farbe der Spuren 2', 2'' gewechselt hat. Je nach der beim Würfeln oder Betätigen einer Spieluhr erzielten Farbe und Punktezahlgibt sich auch die Laufstrecke und Richtung der Spielfigur, welche entsprechend der erzielten Farbe auf der entsprechend farbigen Spur vorzurücken hat oder einen Spurwechsel vornehmen muss.

Am Spiel können zwei bis fünf Personen teilnehmen, wofür auch fünf Spielfiguren vorgesehen sind. Gespielt wird zweckmässig mit einer sogenannten Spieluhr, welche Zahlen in blauen und roten Feldern aufweist und daher vorschreibt, auf welcher Spur und in wieviel Schritten jeweils gefahren werden muss. Es kann aber auch mit einem Würfel gespielt werden, der in konventioneller Art mit Punkten oder Zahlen versehen ist.

Sobald eine Spielfigur auf die Drehscheibe gelangt ist, hat der Spieler unmittelbar vor dem Betätigen der Spieluhr bzw. vor dem Würfeln die Drehscheibe um eine Schrittlänge 3s zurückzudrehen. Dadurch tritt mehr und mehr der Farbwechsel der Laufbahnschienen den Spielfiguren entgegen. Es liegt stets im Interesse des Spielers beim Betätigen der Spieluhr oder beim Würfeln jene Farbe zu erhalten, die ihn auf die innere Spur und auf die langen Spielfelder leitet.

Die Drehscheibe 3 kann auch durch einen Schieber gebildet sein, welcher sich in einem geraden Teil der stationären Figurenlaufbahn 2 befindet.

Fig.1

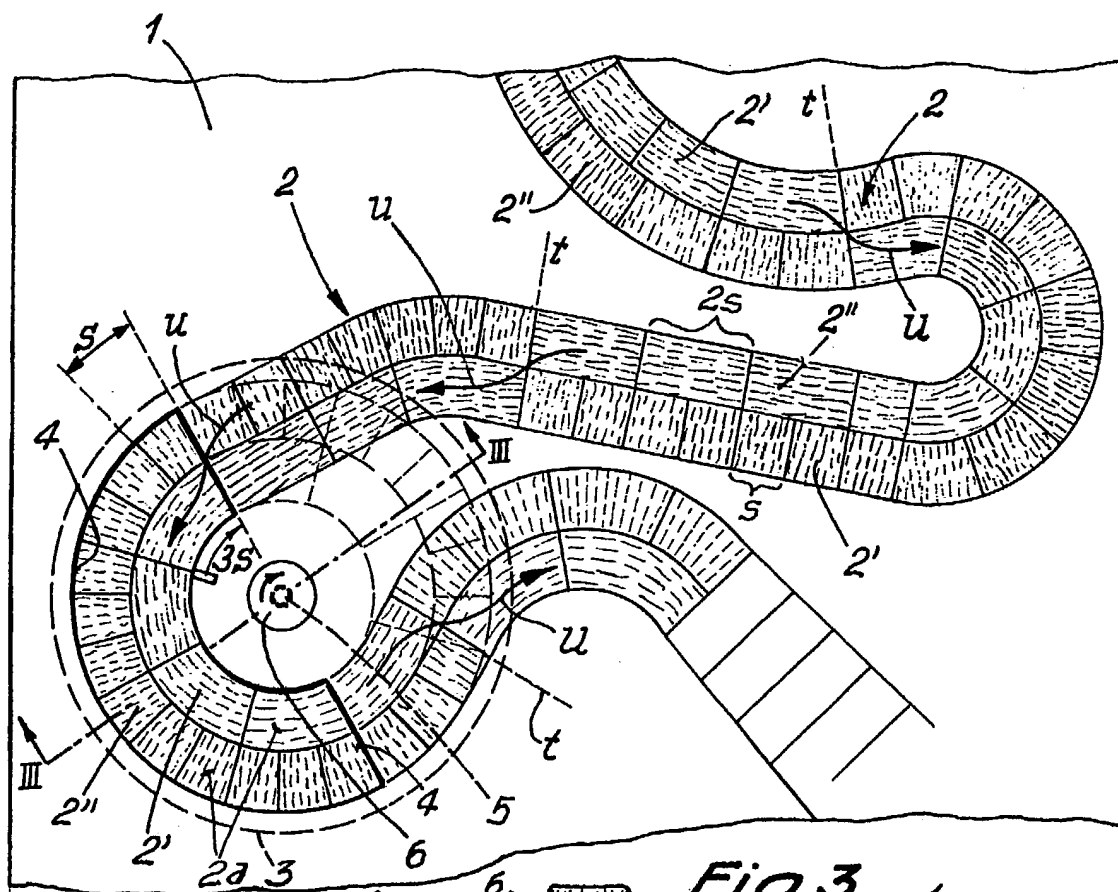


Fig.3

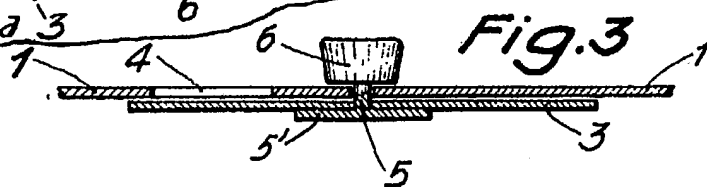
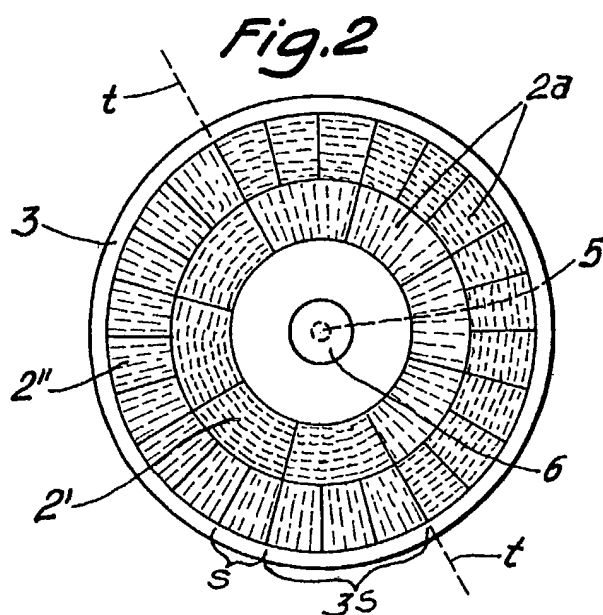


Fig.2



PUB-NO: CH000611805A5

DOCUMENT-IDENTIFIER: CH 611805 A5

TITLE: Board game with a multi-lane trackway for
figures

PUBN-DATE: June 29, 1979

INVENTOR-INFORMATION:

NAME

LOWE-CAVALLI, ROSITA

COUNTRY

CH

ASSIGNEE-INFORMATION:

NAME

LOWE CAVALLI ROSITA

COUNTRY

CH

APPL-NO: CH00071077

APPL-DATE: January 20, 1977

PRIORITY-DATA: CH00071077A (January 20, 1977)

INT-CL (IPC): A63F003/00, A63F009/14

EUR-CL (EPC): A63F003/00

US-CL-CURRENT: 273/284

ABSTRACT:

CHG DATE=19990617 STATUS=O> In order to make games with trackways on which figures move more interesting, a board game is provided which has a stationary trackway (2) for figures and a mobile, manually adjustable trackway (2a) for figures. The mobile trackway (2a) for figures can be located on a rotary disc adjacent to the stationary trackway (2) for figures. <IMAGE>